



La Ciudad de los Condenados

Cartografía y nuevo arte por Nuala Kennedy
Escrito por Space McQuirk y Stephanus Harburgh

Esta es la quinta y última entrega de la serie de artículos sobre la Ciudad de los Condenados, que explora la ciudad maldita de Mordheim.

En este número, nuestro valiente e ingenioso escriba, Space McQuirk, explora el barrio más siniestro de la ciudad, donde cayó el cometa y que ahora alberga la temida Fosa: el Barrio Sureste.

Antaño, en una época que ya se ha ido, el Barrio del Sudeste de la ciudad de Mordheim fue famoso por ser uno de los lugares más divertidos y pintorescos al este del Imperio. Era una zona muy frecuentada en la que el dinero no era escaso y que atraía a artistas callejeros de todos los continentes, los cuales llegaban a aquella parte tan festiva y radiante de la ciudad en busca de fama y de fortuna. Desde artistas sobre zancos y malabaristas hasta actores y

bardos, las calles de aquel barrio eran un verdadero espectáculo. Durante el día, las calles eran como un mar reluciente de disfraces de mil colores, ya que los artistas callejeros trataban de superar a sus vecinos con trajes cada vez más exóticos y actuaciones cada vez más extravagantes. Por la noche, las calles principales se iluminaban con enormes braseros en los que ardían aceites perfumados de todo tipo de colores. Las calles estaban constantemente abarrotadas de gente y, por orden estricta de los jefes de los gremios, los molestos ladrones y carteristas tenían prohibido llevar a cabo sus despreciables actividades allí. Todos aquellos elementos se combinaban para convertir el Barrio del Sudeste de Mordheim en uno de los sitios más seguros y más populares de todo el Imperio.



En este barrio se hospedaban los acaudalados mercaderes y nobles que visitaban la ciudad. Mientras llevaban a cabo sus negocios en otras zonas de la ciudad, sabían que sus familias estarían bien entretenidas por los bufones y los payasos disfrazados. El barrio fue floreciendo a la par que aumentaba la fama de la ciudad. La necesidad de ocuparse de los clientes adinerados hizo que la mayoría de los hostales y tabernas adquirieran una decoración lujosa y que el precio de una simple jarra de cerveza y una comida llegara a subir mucho más de lo que la mayoría de habitantes de la ciudad podía ganar en una semana. Los posaderos se fueron haciendo ricos y alquilaron los servicios de los mejores artistas callejeros para que actuaran en sus tabernas. Algunos de estos espectáculos llegaban a hacerse tan famosos que se mantenían durante meses y atraían a las multitudes sin parar. La actuación que más tiempo duró en cartel fue la de una pintoresca taberna conocida como el Nido del Hipogrifo. En ella, el espectáculo "El chaleco de mallas deslustrado de Johann" se mantuvo durante tres décadas después de la muerte del autor, cuyo nombre hace ya años que se perdió en el olvido.

En el centro neurálgico del barrio se alzaba el Anfiteatro de Ruprecht Von Endon, llamado así en honor al famoso dramaturgo. Se trataba de una mole de imponente tamaño con un aforo para varios miles de espectadores, lo que lo convertía en el edificio más visitado de toda Mordheim. Tal vez la característica más sorprendente de aquella descomunal atracción turística era que todo el exterior estaba recubierto de láminas de oro. De



"Hay muchos caminos que conducen a la muerte y a la condena en la tres veces maldita Ciudad de los Condenados, pero ninguno de

ellos es más peligroso que el sendero que lleva a la zona pobre del Barrio del Sudeste. Permanece alerta, chico, porque esto no es cosa de niños. Ahí es donde el Martillo de Sigmar golpeó contra Mordheim; ahí es donde dejó el cráter que todavía humea. Ese es el lugar que los temerosos llaman el Pozo Negro entre susurros, pues, ¿no es ahí también donde se dice que habita el temido señor de la noche, el Señor Oscuro?"

día se celebraban espectáculos para entretener a los visitantes. Los dramaturgos de todo el Viejo Mundo traían sus grupos a Mordheim con la esperanza de poder convencer a algún patrón o mecenas de que les financiara su actuación en el Globo Dorado. Una de las formas de entretenimiento más populares eran los enormes títeres (de unos 6 m de alto cada uno) que divertían a los niños en los espectáculos matinales. Cuando se ponía el sol, el Globo brillaba con tonos naranjas y rosas y, cuando por fin llegaba el ocaso, quedaba bañado de un profundo color carmesí. Aquello anunciaba de muchas maneras lo que estaba por venir. Al principio, los espectáculos del anochecer consistían en reconstrucciones de batallas históricas famosas. Sin embargo, en los últimos años antes de que se produjera el desastre, las obras se hicieron mucho más macabras. Muchos de los que conocían el anfiteatro de día como el Globo Dorado por la noche lo llamaban el Teatro Sangriento.

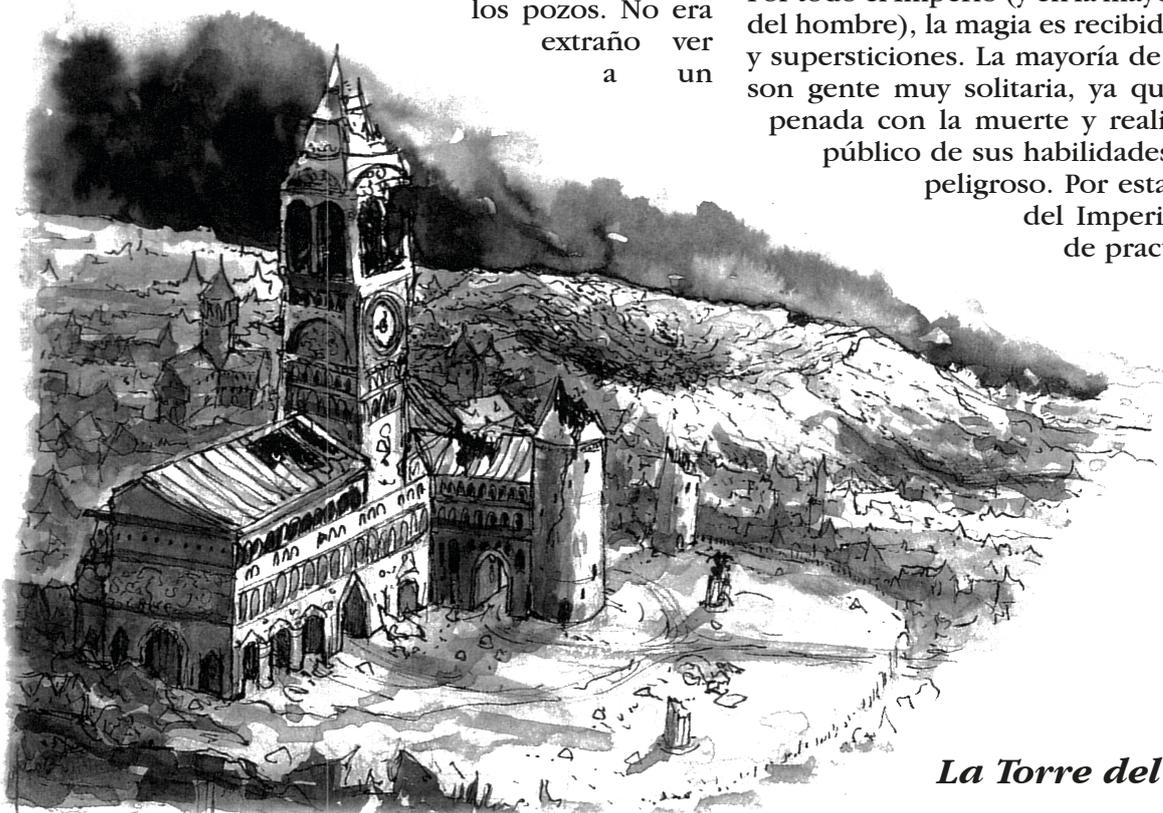


De noche el anfiteatro era el más grande circo de gladiadores del mundo (a pesar de estar prohibido en cualquier otra parte del Imperio). Algunos de los escenarios de vivos colores se cambiaban por crueles pinchos y pozos y acudían miles de espectadores ansiosos de ver derramar la sangre por el mero espectáculo que ello representaba. Sus gritos llenaban el aire nocturno hasta que al final se liberaba a los gladiadores de las celdas que había bajo el anfiteatro. Se organizaban todo tipo de combates para entretener a las masas. Unas bestias salvajes inmensas, traídas de todos los confines del mundo conocido, se dejaban libres en la arena para que se enfrentasen a los mejores luchadores de los pozos. No era extraño ver a un

solitario luchador de pozo enfrentarse a una de las terribles hidras de Naggaroth. En determinadas ocasiones, los monstruos atacaban al público, pero el riesgo y el peligro solo servían al parecer para aumentar la atracción de dichos combates. Los combates al anochecer continuaron y cientos de esclavos desarmados pudieron disfrutar de unos momentos de libertad de sus grilletes antes de enfrentarse a un grupo de luchadores de pozo de gran experiencia. En aquella matanza se recompensaba con puntos a los luchadores por eliminar a los esclavos de la forma más original posible. Al último esclavo en sobrevivir se le ofrecía la posibilidad de entrenarse en los pozos y transformarse en uno de los guerreros del Imperio mejor entrenados y más hábiles. Una de las mayores extravagancias de la noche se producía cuando a hechiceros y magos capturados en batalla se les obligaba a luchar entre sí en impresionantes duelos mágicos. Aquellos combates nunca decepcionaban al público con sus prometedoras exhibiciones de colores centelleantes, sobre todo si el brujo en cuestión transformaba a su oponente en un sapo o algo parecido antes de darle el golpe de gracia. Al haber acudido en busca de sangre, las masas de espectadores eran saciadas siendo testigos de muertes espeluznantes que repugnarían incluso a los veteranos de guerra con mayor experiencia en combate.

De todos los luchadores de los pozos, Khaardun el Glorioso era el más fuerte y el más mortífero. No había nadie capaz de superar su destreza y poder y fue el mejor durante años. Había quien aseguraba que adoraba a los dioses prohibidos y que obtenía su fuerza de ellos. Pero aquello no importaba en absoluto a los dirigentes del anfiteatro mientras siguieran sacando beneficios de sus combates.

Por todo el Imperio (y en la mayor parte de los reinos del hombre), la magia es recibida a la vez con horror y supersticiones. La mayoría de hechiceros y brujos son gente muy solitaria, ya que la hechicería está penada con la muerte y realizar exhibiciones en público de sus habilidades es algo insensato y peligroso. Por esta razón, cada ciudad del Imperio cuenta con logias de practicantes y, en el caso de Mordheim, fue en el



La Torre del Reloj

Barrio del Sudeste donde apareció por primera vez el culto a la magia. En casas oscuras y en torres apartadas, entre los arrabales de los pobres, los hechiceros renegados podían llevar a cabo con seguridad sus experimentos prohibidos. Estos experimentos solían realizarse sobre aprendices involuntarios. Se rumorea que los sótanos y subterráneos de las mansiones de los hechiceros albergaban toda clase de abominaciones resultado de los hechizos que habían salido desastrosamente mal. Durante los últimos años de Mordheim, cuando el Templo de Sigmar se alzaba silenciosamente vacío después de que los sacerdotes hubieran desaparecido misteriosamente, el culto de la magia se reveló a sí mismo. Los magos que antes habían sido tan reservados se hicieron construir lujosas mansiones y se paseaban por las calles ignorando con arrogancia los edictos imperiales. No solo los toleraban las autoridades, sino que, además,



ahora realizaban ciertos trabajos para los distintos cuerpos administrativos y militares. A pesar de que las calles de las mansiones de los hechiceros estaban libres del crimen que azotaba a las demás zonas de la ciudad, no dejaban de ser un lugar peligroso para los desprevenidos. Los hechizos a menudo salían mal y sus desastrosas consecuencias salían despedidas de las torres y las mansiones de los magos saturando la zona con todo tipo de efectos extraños. No era extraño que llovieran peces en sus calles o que bolas de fuego descontroladas arrasaran los estrechos callejones.

Parece irónico que, en fuerte contraste con el glamour y la pomposidad que demostraba poseer, aquel barrio tuviera un lado mucho más sombrío, pues era al sur de este barrio, bajo techos quebradizos, donde los pobres tenían sus hogares. Las razones sociales y económicas de su existencia no estaban muy claras; quizá fuera la posibilidad de obtener riquezas fácilmente lo que los atrajera hasta allí, aunque la razón más probable de su situación era el hecho de que la parte más al sur de Mordheim se alzara sobre terreno pantanoso. Las casas estaban constantemente inundadas y, lejos de las calles brillantemente iluminadas y perfumadas, existía un perenne hedor a descomposición. Allí vivían docenas de personas apretujadas en una sola habitación durmiendo en el frío suelo. Era en aquel barrio donde vivían y morían las masas que trabajaban día y noche para hacer de Mordheim una ciudad de tanta opulencia. Muy pocos conseguían salir de las cloacas hasta alcanzar una posición de riqueza. La enfermedad y la miseria hacían pagar un



alto precio a las gentes hambrientas que habitaban en aquellas viviendas destaraladas, mientras que los ricos ni se fijaban en ellos. Dominando sobre la ciudad, la Torre del Reloj se podía ver desde muchos kilómetros a la redonda según el visitante se acercaba a Mordheim. Era un edificio magnífico y el más alto de todos. La torre estaba abierta al público y cada día cientos de personas subían por su empinada escalera de caracol. Al llegar al último piso, la recompensa que obtenía el espectador era una vista impresionante de toda la ciudad y sus alrededores. Siempre había guardias apostados en lo alto de la torre para detectar el acercamiento de ejércitos enemigos. En la cima de la torre se encontraba una campana de latón de proporciones gigantescas. La campana se instaló ahí en honor a la esposa del Conde Fervinord, cuyos actos de caridad eran famosos en toda la región. Cada hora, la campana repicaba con un sonido tan alto que las ciudades y pueblos situados a muchos kilómetros de distancia de Mordheim podían oír el retumbante repicar de la Gran Dama. Por encima de la enorme campana había una pequeña sala en cuyo interior se encontraba un potente telescopio con el cual los astrónomos observaban los movimientos de las estrellas. Fue desde este punto donde se vio el cometa por primera vez, muchos meses antes de que cayera contra la tierra. Ninguno de los astrónomos se percató del catastrófico destino que aquella maravilla celestial iba a comportar para la ciudad. Los astrónomos montaron tiendas de campaña alrededor de la base de la torre y cada mañana realizaban la ardua ascensión hasta arriba del todo para contemplar llenos de asombro el fantástico espectáculo que ofrecía el cometa al irse haciendo cada vez más grande.

A medida que las celebraciones del próximo año nuevo se fueron extendiendo por toda la ciudad, el ambiente festivo que impregnaba el Barrio del Sudeste aumentó todavía más. Miles de personas entraron por las puertas de la ciudad para unirse a la diversión y a la fiesta. No fue hasta el último momento que los astrónomos situados en lo alto de la torre se dieron cuenta del peligro al que se enfrentaban. En un intento desesperado de avisar a la gente, hicieron sonar la Gran Dama, pero la gente que estaba abajo lo consideró una efusión más de jolgorio. El cometa impactó en el centro del Barrio del Sudeste. El impacto inicial acabó con la vida de miles de personas en un abrir y cerrar de ojos y derrumbó prácticamente todos los edificios del barrio. Un enorme cráter de más de trescientos metros de diámetro y de casi tres mil metros de profundidad hendió la tierra en el punto de impacto. El cometa explotó creando millones de fragmentos que fueron igualmente letales, pues aplastaron a miles de personas en toda la ciudad maldita. Se dice que el aire se llenó con un rugido ensordecedor que ahogó totalmente el repicar de la Gran Dama. Unas ondas descomunales de fuego verdoso se extendieron a partir del cráter y envolvieron a los que tuvieron la

mala suerte de no haber muerto tras el impacto.

Los que no acabaron incinerados por las mortíferas llamas sufrieron un destino muchísimo peor. Los zancudos y los artistas callejeros vieron cómo sus disfraces empezaban a mutar a su alrededor hasta unirse a ellos como un solo ser. Garras, cuernos, tentáculos y toda una retahíla de otras cosas repugnantes brotaron de los disfraces, que se fundieron después con la carne de los afectados. Tras volverse locos, se vieron imbuidos de una cólera asesina y se dedicaron a abrir en canal a los pocos supervivientes que momentos antes se habían emocionado con sus actuaciones acrobáticas. Del cráter salieron cientos de criaturas terroríficas y demonios aullantes presos de un deseo insaciable de carne humana y sumieron a la ciudad en un baño de sangre total. De toda la ciudad, la matanza fue más salvaje en el Barrio del Sudeste, donde simplemente no hubieron supervivientes.

Tampoco el Barrio Pobre escapó a la casi total devastación de la ciudad, aunque lo que ocurrió allí tuvo un giro final morbosamente irónico. El polvo de piedra bruja pura que despidió el cometa tuvo un profundo efecto en los pobres, que por lo general estaban enfermos o desnutridos. En cuestión de minutos, todos los que habían sufrido duramente bajo el peso de las enfermedades vieron sus fuerzas renovadas. Su piel empezó a sufrir mutaciones y les salieron forúnculos y granos. De las heridas sin tratar emergieron larvas y moscas y los pobres se transformaron en portadores de las plagas más contagiosas conocidas por el hombre, aunque ellos mismos quedaron inmunes a ellas a pesar de su inmunda apariencia. Formando un mar de putrefacción y suciedad, los pobres infectados abandonaron la ciudad en ruinas en un éxodo masivo que los llevó hacia el Sur y fueron extendiendo



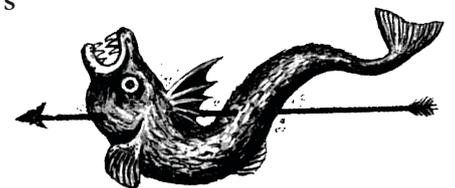
las enfermedades allí por donde pasaron.

Los hechiceros trataron desesperadamente de reunir fuerzas y usar sus poderes para minimizar la destrucción que estaba azotando a Mordheim. En su engreimiento, creyeron que podrían combinar su magia para hacer retroceder a los demonios y enviarlos de vuelta a la oscuridad de la que procedían. Sin embargo, no contaban con la suficiente disciplina y la influencia de la gran cantidad de piedra bruja hizo que sus poderes se volvieran contra ellos. En el mismo momento en que los hechizos salieron despedidos de las puntas de sus dedos, vieron cómo se retorcían y escapaban a su control. Bajo destellos de luz incandescente, cada uno de los hechiceros se vio transformado en una grotesca estatua. Estas estatuas pueden verse todavía junto a las calles y en los balcones de sus torres, pero lo peor de todo fue que los magos no murieron en la transformación. Debido a un perverso efecto caótico, los magos quedaron atrapados en cuerpos de piedra y metal, aunque sus ojos aún se mueven y posan sus maliciosas miradas sobre todo aquel que se atreve a traspasar las ruinas de sus mansiones. Se dice que estas estatuas siguen reteniendo sus habilidades mágicas y castigan a aquellos que tratan de hacerse con sus tesoros.



Por algún extraño capricho de los dioses, la Torre del Reloj sobrevivió al impacto del cometa y quedó prácticamente intacta. Los astrónomos contemplaron presos del horror las escenas de devastación que se desarrollaban a su alrededor. Muchos días después, estos

astrónomos abandonaron la ciudad. Protegidos de la carnicería que se había producido en las calles, ni



ellos pudieron escapar a la condenación que abatió a todos y cada uno de los habitantes de Mordheim. Tales fueron los horrores que presenciaron que se convirtieron en retrasados balbuceantes incapaces de decir ni pensar nada coherente. Hoy en día, viajan por la desértica tierra de Ostermark. Los portadores de la desgracia cegadora (tal y como se los conoce actualmente) describen

con cánticos la condena que recaerá sobre todo el que trate de penetrar en la ciudad y maldicen a todo el que no hace caso de sus dementes advertencias. En ocasiones han llegado a atacar a los que buscan las ruinas de Mordheim gritando a sus víctimas que la paliza es por su propia salvación.

En los últimos días de la ciudad maldita estaban teniendo lugar los combates de gladiadores más espectaculares en el anfiteatro. Cuando el cometa cayó sobre la ciudad, el Rey del Pozo, Khaardun el Glorioso, se encontraba en la arena atravesando con su arma a doscientos esclavos para saciar la sed de sangre de la muchedumbre que aullaba sin cesar cuando, de repente, una oscura sombra cayó sobre él. Según se cuenta, cuando echó la espalda hacia atrás soltando un grito inhumano y ululante, el cuerpo mortal de Khaardun se abrió en canal. Se dice que le salieron unos grandes pinchos en la espalda, de sus dedos desgarrados aparecieron unas enormes garras y en la cabeza le surgió una corona de espinas.

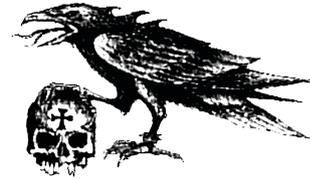
Según los discursos de los locos, Khaardun creció hasta alcanzar un tamaño colosal y se transformó en un gigantesco demonio infernal, la encarnación de todas las pesadillas. Posteriormente, este ser (al que muchos han llamado el heraldo, el aviso o el

portador) pasó a conocerse como el Señor Oscuro. Creando una parodia de las calles antes repletas de diversión en la que los artistas actuaban libremente, los diabólicos secuaces del Señor Oscuro han establecido su propio circo deformado.

Estos grupos demoníacos vagan por el Barrio del Sudeste en busca de víctimas con las que realizar sus espantosas representaciones. Nadie salvo los más estúpidos se atreven a acercarse al Pozo, dado que ese es el lugar más peligroso de toda Mordheim. Los sobrenaturales incendios causados por el cometa siguen ardiendo ahí con su color verde pálido. Cada día emerge del Pozo un nuevo monstruo, siempre más grotesco que el anterior y siempre hambriento de carne. Las promesas de riquezas y aventura siempre consiguen atraer a los que son lo bastante necios como para entrar en la Ciudad de los Condenados; a los que se atrevan a hacerlo la muerte o la fama les estarán esperando tranquilamente...



un gigantesco demonio infernal, la encarnación de todas las pesadillas. Posteriormente, este ser (al que muchos han llamado el heraldo, el aviso o el



Anfiteatro de Ruprecht von Endon



Escenario: los vigilantes



Tan solo las bandas más valientes o temerarias se atreven a explorar el Barrio del Sudeste de la ciudad. Muy pocas de las que lo hacen vuelven a ser vistas, ya que esta zona de Mordheim es famosa por ser el dominio del Señor Oscuro. Las bandas de los Poseídos tienen aquí las riendas del poder y cuanto más se acerca una banda al cráter todavía ardiente que dejó el cometa, más posibilidades existen de que atraiga la muerte o la condenación eterna sobre todos sus miembros. A pesar de todo, aquellos cuya avaricia no tiene límites o aquellos que creen a pies juntillas que el mapa que han comprado (o robado) es una guía fidedigna a un sinfín de riquezas arriesgarán sus almas por ello. Para el iluminado capitán, una zona de especial interés, que según se dice rebosa de riquezas, es la zona cercana a la Puerta del Este, que antaño estuvo habitada por hechiceros

y brujos. Los rumores dicen que esta zona está llena, sobre todo, de artefactos mágicos, aunque a los guerreros se les aconseja ir con cuidado con las estatuas...



Elementos de escenografía

Cada jugador coloca por turno un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar.

La batalla se libra en un área de unos 120 cm de lado. Los jugadores deberían situar a continuación 1D3+1 estatuas (recomendamos que sean miniaturas de hechiceros pintadas de forma que parezcan ser de piedra o de bronce). Estas deberían colocarse a una distancia mínima de 8" entre sí o del borde del tablero. Para las partidas multijugador, recomendamos que los jugadores añadan 1D3 estatuas por jugador.

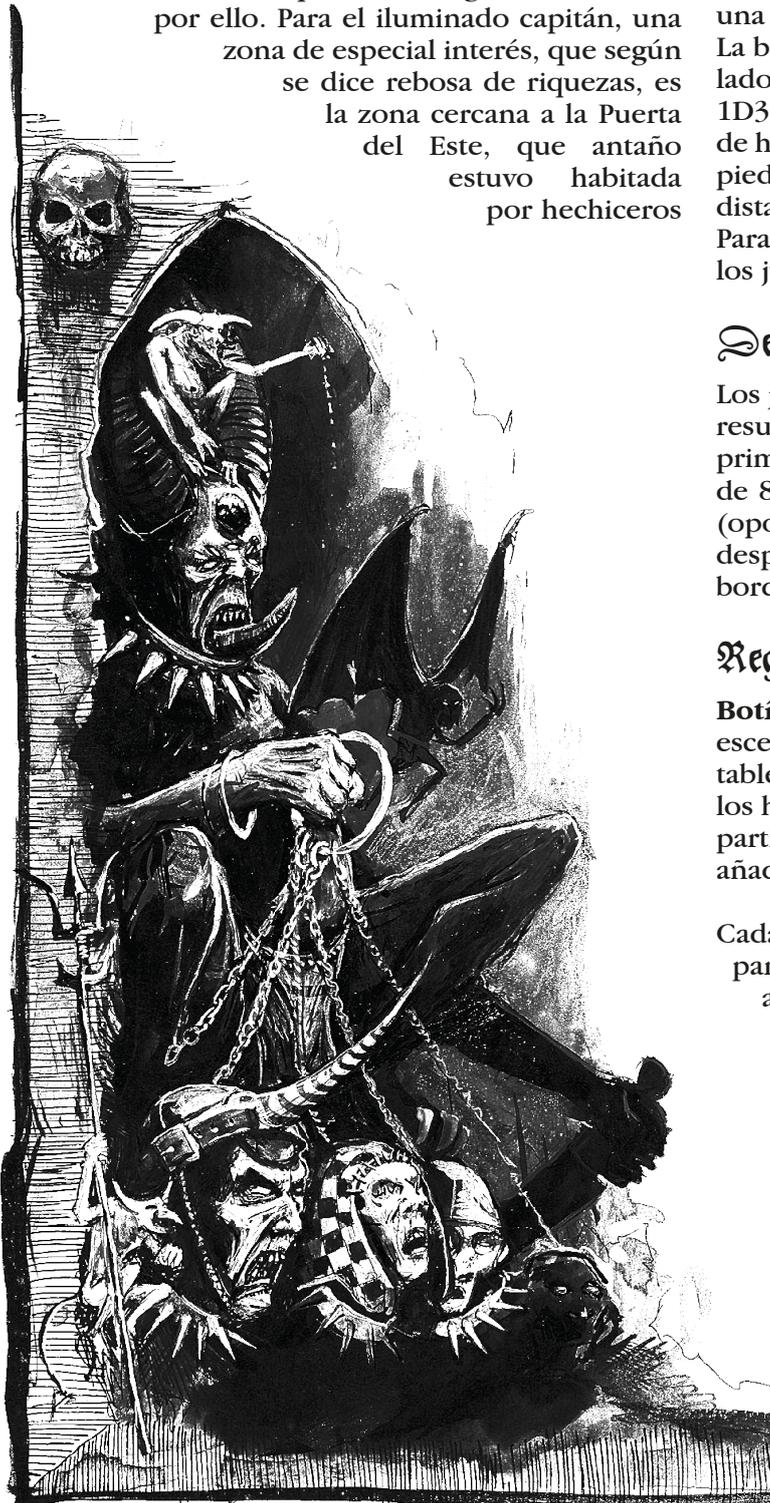
Despliegue

Los jugadores deberían tirar 1D6 y el que obtenga el resultado más alto podrá decidir qué banda empieza primero. Entonces se sitúa a esta banda a un máximo de 8" de cualquier borde del tablero. El oponente (oponentes, en el caso de las partidas multijugador) despliega luego a una distancia máxima de 8" del borde opuesto.

Reglas especiales

Botín: cuando hayas situado los elementos de escenografía, dispón varias fichas de botín sobre el tablero para representar dónde están las riquezas de los hechiceros. Habrá 1D3+1 fichas en total. Para las partidas multijugador, se sugiere que los jugadores añadan 1D3 fichas por cada jugador.

Cada jugador sitúa una ficha por turno. Tira 1D6 para ver quién empieza. Las fichas deben colocarse a un máximo de 8" de una estatua, a un máximo de 10" cm del borde del tablero y a un mínimo de 6" entre sí. Hay que tener en cuenta que las fichas se sitúan antes de decidir por qué borde van a empezar las bandas, por lo que es una buena idea situarlas hacia el centro del tablero. Los guerreros pueden recoger las fichas con solo estar en contacto con ellas. Un guerrero puede llevar consigo cualquier cantidad de botín sin penalización alguna. Los guerreros no pueden entregarle su botín a otro guerrero. Si el guerrero que lleva una ficha queda fuera de combate, se debe dejar la ficha sobre el tablero en el



punto donde haya caído.

Estatuas: sin que los guerreros lo sepan, las estatuas aparentemente inofensivas de los hechiceros siguen todavía con vida, aunque son víctimas de un tormento eterno. Todo guerrero que trate de recoger una ficha de botín debe efectuar una tirada de 1D6. Si se obtiene un resultado de 4+, el hechicero lo habrá detectado y le lanzará un hechizo. Tira entonces otro 1D6; con un resultado de 1-2, lanza un hechizo nigromántico; con un 3-4, lanza un hechizo del Caos; y, con un 5-6, lanza un hechizo de magia menor. Determina el hechizo lanzando (¡otro!) 1D6 en la tabla de hechizos apropiada. Si el hechizo se encuentra fuera de alcance o simplemente es inapropiado para las circunstancias (por ejemplo, Alas de Oscuridad, Suerte de Shemtek, etc.), se considerará que se ha producido una disfunción mágica. El oponente podrá tirar para determinar si el lanzamiento del hechizo tiene éxito añadiendo +1 a la tirada (¡así siempre es más divertido!). La estatua solo tratará de lanzar un hechizo contra un mismo guerrero una vez.

Inicio de la partida

Tira 1D6 para ver quién empieza.

Final de la partida

La partida acaba cuando todas las bandas menos una se hayan retirado.



Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 Por enemigo fuera de combate. Cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 Por ficha de botín. Si un héroe o secuaz lleva alguna ficha de botín al final de la partida, recibe

+1 punto de experiencia.

Las ganancias obtenidas

1D6	Resultado
1	Amuleto de buena suerte.
2	Lágrimas de Shallaya.
3	Sombra carmesí.
4	Veneno negro.
5	Sedas de Catai.
6	Tomo de magia.

